

Aprender jugando

Por Ana Elizabeth Dávila
(anadavila@gutenbergschule.edu.ec)

Desde hace cinco años realizo proyectos con mis estudiantes de primero de Básica y pienso que cada año será el último; pero al verlos en el aula cada nuevo periodo lectivo, olvido el tiempo, el trabajo extra, las malas noches y, sin darme cuenta, un nuevo proyecto empieza.

El primer proyecto se llamó El mundo infantil de los números. Fue una aplicación de la tecnología para el aprendizaje de las matemáticas, motivada por los cambios acelerados experimentados en ese tiempo, lo cual ha ocasionado que todas las áreas de nuestra vida se vinculen con las matemáticas y que estas se integren a todas las áreas del saber.

Este trabajo permitió visualizar el papel tan importante que juega la tecnología en el proceso de aprendizaje, ya que posibilita lograr aprendizajes significativos y funcionales en todas las áreas junto con un enfoque lúdico y activo. Es así como se origina este nuevo proyecto. Al mismo tiempo y para darle continuidad, nacen dos pequeños, pero grandes maestros: Sebastián, de nueve años y Ben-



jamín, de seis años. Con el apoyo de sus padres y de la maestra conformamos un gran equipo de trabajo.

El proyecto se inició con una aproximación a los métodos de desarrollo de juegos infantiles. En esta actividad se utilizaron diferentes herramientas de Power Point, como líneas, formas, animaciones y sonidos.

Los padres apoyaron el proceso de conocimiento del programa y aplicaron con los niños los requerimientos de la maestra, a fin de implementar los juegos de acuerdo con las necesidades del aula y de cada uno de los estudiantes.

En el proyecto Aprender jugando, como lo hemos llamado, realiza-

mos juegos didácticos en el área de Lengua (vocales) y de Matemáticas (números, secuencias numéricas y sumas) para reforzar los procesos de enseñanza, ayudando a los estudiantes de Preescolar y de primero de Básica a aprender de una manera más interactiva y lúdica.

El proyecto se originó debido a la necesidad de ayudar a los estudiantes de Preescolar y de primero de Básica a mejorar su proceso de aprendizaje a través del uso de herramientas informáticas que permitieran captar de mejor forma su interés y atención.

En la actualidad todos los niños se desarrollan inmersos en la tecnología utilizando algunos dispositi-



vos tales como celulares, tabletas, computadoras. Es importante establecer un buen uso de estas herramientas informáticas, más aún si se las vincula a los procesos de aprendizaje desde edades tempranas.

El uso de herramientas informáticas puede crear y despertar aún más la curiosidad, el interés y la creatividad del niño, y de esta manera agilizar el proceso de aprendizaje.

Al hacer uso de la tecnología en su proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes reciben estímulos visuales y auditivos que les permiten alcanzar conocimientos significativos.

La consecución del proyecto incluyó muchos días de trabajo, que junto con tiempo y esfuerzo dejaron grandes resultados.

Cuando los juegos estuvieron listos fueron instalados en la sección Gutenberg Kindergarden, Gutenberg Schule y en la Escuela Fiscal Joaquina Gangotena. Cuando los niños accedieron a esta aplicación fue muy reconfortante ver los ojos de los pequeños y su carita de emoción al aprender jugando.

El proyecto, finalmente, nos llevó a concluir que:

- Contamos con una herramienta de ofimática de fácil acceso y manipulación que logró ser de gran utilidad en el proceso de socialización de uso positivo de la tecnología en el día a día de los niños.
- La utilización guiada de la tecnología permite fomentar en los niños la creatividad y la curiosidad de desarrollo de juegos.

- Mediante la asociación de imágenes y sonidos, el proceso de asimilación de vocales y números es más natural. Que jugar es la manera más divertida de aprender.

- La utilización de herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza de los niños hace más fácil y natural su aprendizaje, logrando obtener períodos de atención más prolongados.

- Este proyecto es una herramienta de apoyo para el desarrollo de destrezas dentro del proceso de lectoescritura y pre matemática (identificación de números y vocales).

Si bien es cierto que cada proyecto implica mayor trabajo, las satisfacciones que tienes como maestro lo recompensa.